

## Des pistes pour les moins de 18 ans...



# Développer le jeu en continuité

### Introduction

L'objectif technico-tactique de notre travail est :

- ☛ d'apporter du dynamisme au jeu en fin de montée de balle,
- ☛ de renforcer les savoir faire des joueurs à travers des relations respectant des principes de jeu fondamentaux,
- ☛ d'utiliser la latence de l'organisation de la défense juste après son repli.

Les principes fondamentaux (savoir faire) du jeu en continuité sont :

- ☛ **Non porteur de balle**
  - jouer en mouvement dans l'espace libre (sans dribble),
  - réagir en fonction des courses des porteurs de balle et du comportement défensif,
  - respecter le trapèze et optimiser l'écartement et l'étagement pour

favoriser la circulation de balle.

#### ☛ Porteur de balle

- avoir l'intention de marquer un but sur chaque ballon réceptionné: le dernier appui posé doit être orienté vers le but et le regard porté vers l'avant (vers le pivot et GB),
- n'utiliser que si c'est nécessaire le débordement notamment sur renversement,
- libérer la balle avant de se faire toucher vers les partenaires proches et éloignés.

Les situations que nous vous proposons sont des situations utilisées pour mettre en œuvre le projet de jeu de la sélection de la ligue PIFO. Nous allons donc exposer une réalité de terrain et non faire un constat théorique. Toutes ces situations sont utilisées à chaque stage pour renfor-

cer le projet de jeu. Après six stages de trois jours, depuis Noël 2000, nous commençons à aboutir à des comportements très pertinents et justes pour ces jeunes joueurs nés en 1986.

Néanmoins, ce projet de jeu pourrait être complètement transférable pour des adultes de niveau national.

Public visé :

- ☛ jeune joueur de 14 à 18 ans
- ☛ adulte de niveau national 3 à 1

Les situations n°1 et n°2 sont des préalables à la situation n°3 "d'étude" illustrant complètement le thème. Par ailleurs, cette situation n°3 est une situation globale avec une organisation à suivre qui prend toute sa valeur à travers la pertinence des consignes et l'attente de l'entraîneur.

## Situation 1

### Conservation de la balle

#### Objectifs - comportement attendus :

- conserver la balle,
- respecter et optimiser le trapèze,
- prendre de l'information sur les adversaires, partenaires proches et éloignés et sur le GB,
- jouer en mouvement dans les espaces libres,
- jouer avec les partenaires proches et éloignés.

#### Mise en place :

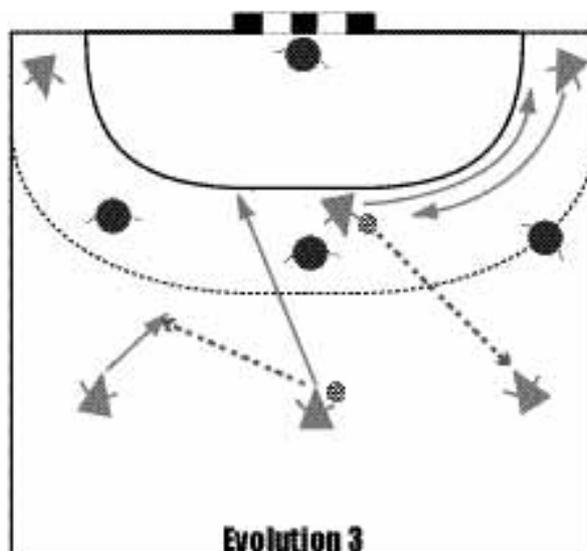
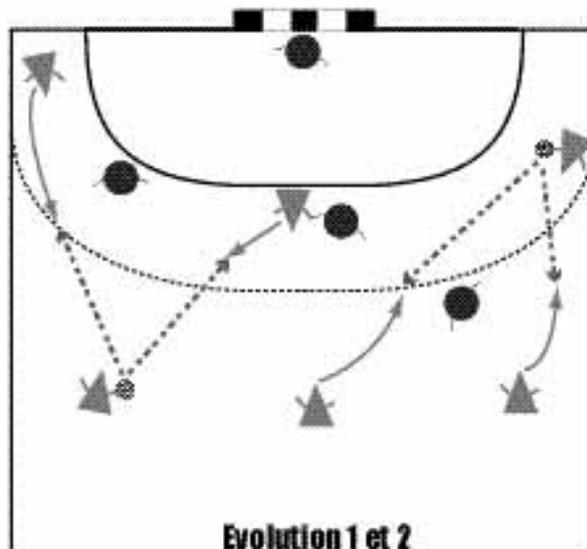
- 5 à 6 joueurs en attaque avec ou sans joueur dedans,
- 3 à 4 joueurs en défense avec 2 joueurs en réservoir sur le côté,
- 1 puis (très vite) 2 ballons en jeu.

#### Consignes :

- **en attaque** : l'objectif est de conserver les ballons tout en réceptionnant la balle en mouvement dans les espaces libres, avec le dernier appui orienté vers le but et en prenant de l'information sur le GB, aucun changement de secteur n'est autorisé, il n'y a pas de 1x1.
- **le GB** : il se déplace dans les buts avec les mains le long du corps, dès qu'il place les mains sur la tête les attaquants peuvent tirer.
- **en défense** : l'objectif est de récupérer la balle sans forcément protéger le but. Les déplacements sont libres. Le défenseur qui récupère la balle sort du jeu et se fait remplacer par un joueur en réservoir.

#### Évolution :

1. Respect des consignes, compréhension et mise en place de la situation.
2. Le passeur ne peut pas redoubler la passe.
3. Le passeur doit changer de secteur à chaque fois qu'il effectue une passe et le plus vite possible.



Situation 2

Préparation au tir

**Objectifs - comportement attendus :**

- respecter et optimiser le trapèze,
- jouer en mouvement dans les espaces libres,
- jouer avec les partenaires proches et éloignés,
- favoriser la relation allier - arrière.

**Mise en place :**

- 5 joueurs en attaque placé autour (aux ailes et en arrière latéral et DC) + joueurs en réservoir derrière,
- 4 joueurs en défense à placer en fin de situation,
- 2 ballons par arrière.

**Consignes :**

- **en attaque :**

- 2 balles en mains pour l'arrière,
- 1ère balle (balle B) : « je donne au DC »,
- 2ème balle (balle A) : « je fixe et donne à l'ailier »,

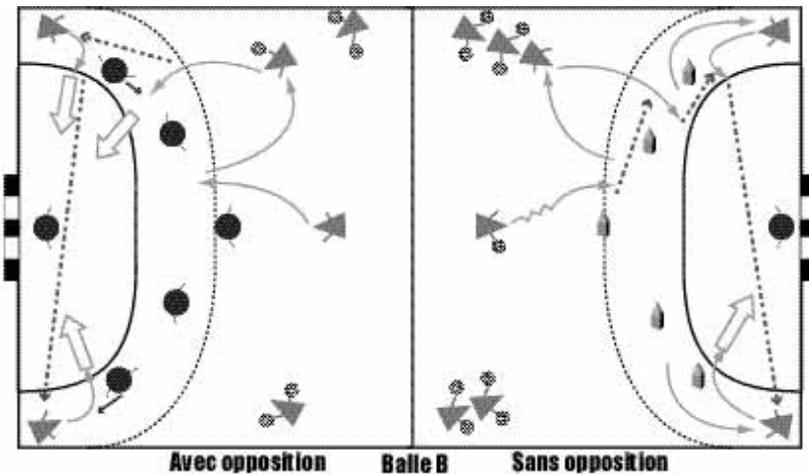
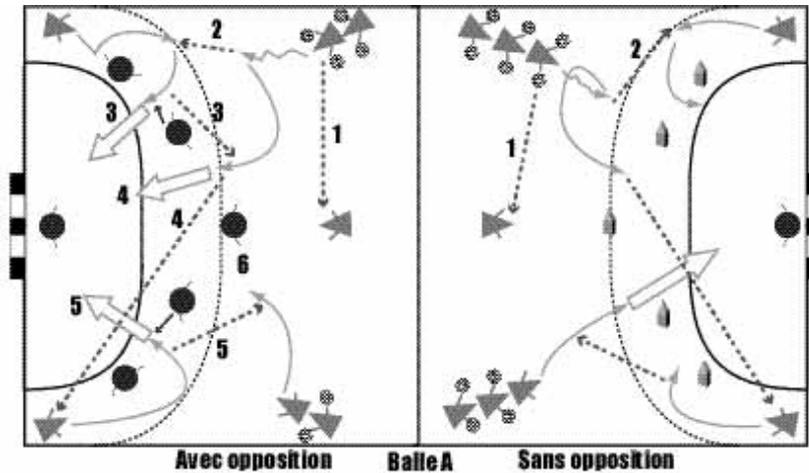
• **balle A :**

- ☞ l'ailier fixe en courant dans l'espace entre n°1 et n°2 et donne à l'arrière qui reçoit entre n°2 et n°3 avancé,
- ☞ l'arrière monte en suspension pour tirer et donne à l'ailier opposé,
- ☞ l'ailier opposé fait idem que le premier ailier et l'arrière opposé tire ;

• **balle B :**

- ☞ le DC fixe dans l'espace entre le n°3 avancé et n°2 et décale pour l'arrière qui avait les 2 balles,
- ☞ l'arrière décale pour l'ailier,
- ☞ l'ailier monte en suspension pour tirer et donne à l'ailier opposé,
- ☞ l'ailier opposé tire.

Ce travail en attaque se fait en continuité sans 1x1 ou fixation-débordement, seules les courses sont orientées dans les espaces libres.



- **Le GB :** il peut y avoir une préparation du GB progressive incluse dans la situation du type :

- tir autour du GB,
- tir où il indique,
- tir à l'opposé de la position de ses bras (bras haut = tir bas...),
- tir libre avec sanction pour tireur.

**Évolution :**

1. Respect des consignes, compréhension et mise en place de la situation.
2. Avec opposition et régulant les

comportements défensifs : « vous devez jouer sur les actions et non sur les intentions », « les attaquants peuvent alors tirer à tout moment ».

3. À partir de cette situation, nous avons envisagé beaucoup de variantes que nous vous exposons dans un prochain article sur des "situations de tir mettant en relation la base avant et base arrière".

## — Situation 3 —

### Changement de statut et jeu en continuité

#### Objectifs - comportement attendus :

- respecter et optimiser le trapèze,
- retrouver le trapèze au plus vite après une désorganisation du jeu,
- jouer en mouvement dans les espaces libres,
- jouer avec les partenaires proches et éloignés,
- favoriser la relation allier - arrière,
- réagir en fonction des courses des porteurs de balle et du comportement défensif,
- avoir l'intention de marquer un but sur chaque ballon réceptionner : le dernier appui posé doit être orienté vers le but et le regard porter vers l'avant (vers le pivot et GB).

#### Mise en place :

- 4 x 4 jusqu'à 6 x 6 + 2 GB sur tout le terrain,
- avec 1 ballon.

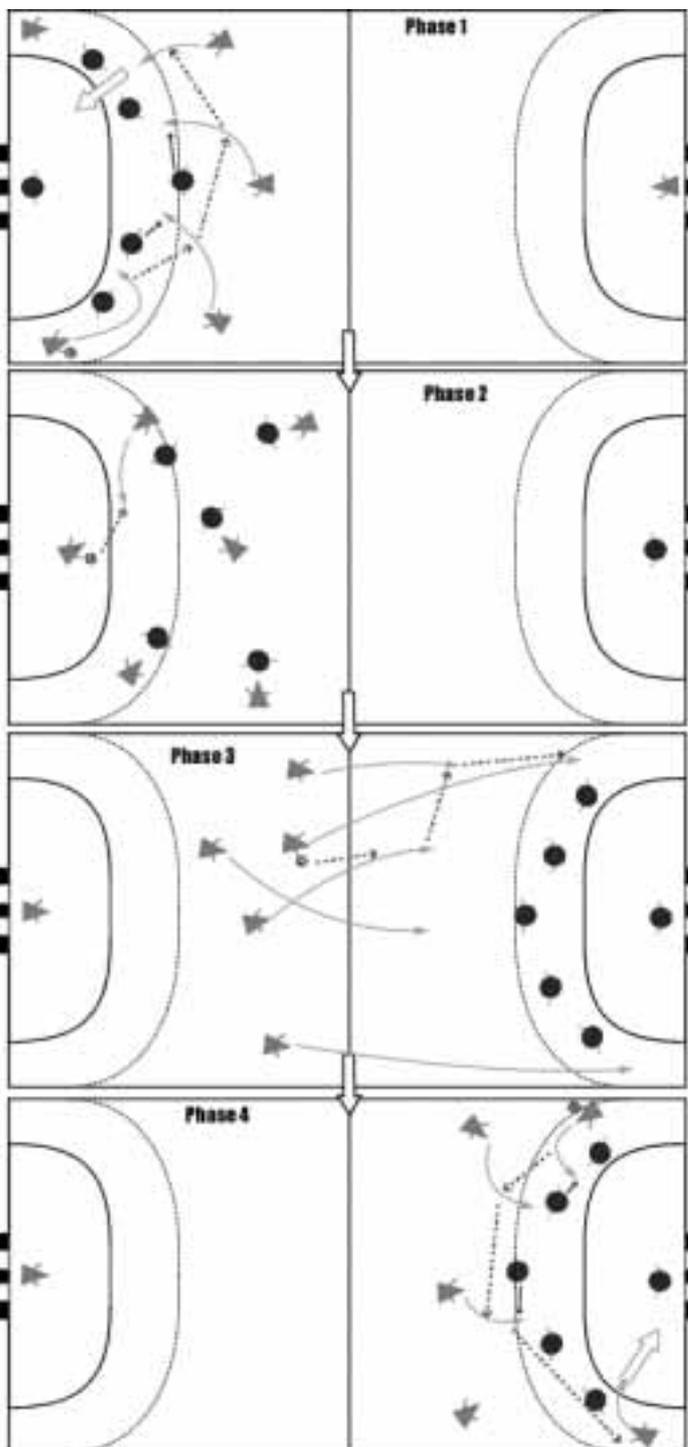
#### Consignes : 3 phases

- **phase 1** : l'équipe A défend et l'équipe B attaque
- l'équipe B doit attaquer sans faire de 1x1, uniquement en courant dans les espaces libres, le croisé est autorisé s'il y a un flottement défensif anticipé (donc que le décalage à avorté),
- l'équipe A doit protéger le but ;
- **phase 2** : perte de balle (tir, but ou récupération) = changement de statut
- l'équipe A doit faire 5 passes sans redoubler dans son demi terrain défensif,
- l'équipe B doit récupérer la balle, si elle récupère la balle, elle peut rejouer en attaque ;
- **phase 3** : l'équipe A attaque et l'équipe B défend
- l'équipe A, à l'issue des 5 passes, doit faire 1 pompe et retrouver, au plus vite, le trapèze avec les joueurs concernés par les postes en attaque placé,
- l'équipe B, doit replier au plus vite et protéger le but,
- l'équipe A cherche à trouver une solution en respectant les mêmes consignes données à l'équipe B en attaque dans la phase 1, l'enclenchement est donné à partir de la relation ailier - arrière.

#### Évolution :

Plusieurs évolutions sont possibles à cette situation de départ :

- si nous travaillons avec un grand effectif permettant de faire 3 équipes de 4, de 5 ou de 6 alors l'équipe B reste en attaque pendant un grand nombre de fois,
- si nous travaillons avec 2 équipes nous pouvons travailler sur un aller-retour avec l'équipe B qui doit à son tour faire 5 passes dans son demi terrain et enchaîner. La charge de travail devient alors élevée sur le plan cardio-



vasculaire, ce qui peut être intéressant pour travailler en "PMA",

- si nous travaillons avec 2 équipes nous pouvons travailler sur un aller-retour mais l'équipe B sur le 2ème but se replace en attaque de telle sorte que l'équipe A travaille 2 fois l'enchaînement "défense => 5 passes + 1 pompe => continuité du jeu". Puis, nous inversons les deux équipes sur le premier but attaqué. Ce qui est intéressant pour répéter le travail technico-tactique.

## Conclusion



Dans ces trois situations, il faut veiller à vérifier :

- Les intentions de porter le danger balle en main en permanence :
  - ☞ le dernier appui doit être orienté vers le but,
  - ☞ prise d'information sur les partenaires devant, proches, éloignés et sur les adversaires ainsi que le GB.
- Adapter ses courses en fonctions :
  - ☞ des courses du porteur de balle : interne ou externe,
  - ☞ du comportement défensif : priorité au décalage à partir de l'aile mais les solutions de croi-

sé, de jeu avec les partenaires éloignés voir de renversement sont très conseillées si il y une adaptation défensive.

- Certains principes de jeu :
  - ☞ si l'ailier ne peut tirer, il remet à l'ailier opposé pour relancer le jeu pour favoriser la continuité du jeu,
  - ☞ tant que le ballon n'est pas arrêté, les joueurs doivent le faire circuler en cherchant la solution de but (le jeu du "chat

et de la souris" : « tant que je ne suis pas touché, je provoque »),

- ☞ il ne faut pas jouer dans l'espace du pivot,
- ☞ le pivot joue en glissement à l'opposé des courses des arrières ou en bloc pour soit favoriser le décalage soit se créer un espace davantage,
- ☞ écartement et profondeur optimale du trapèze pour assurer une circulation de balle continue.

Ces 3 situations ne sont pas rigides, elles peuvent évoluer en fonction de l'expertise des joueurs.

À travers ce thème du jeu en continuité, nous rappelons surtout à ces joueurs en formation que le jeu prend toute sa valeur dans le respect des principes fondamentaux que nous avons décrits dans cet article ("ne pas utiliser le dribble", "prendre le ballon en mouvement dans l'espace libre", "libérer avant d'être touché", "ne déborder ou croiser que pour prendre à contre pied", "porter le danger balle main"...).

Trop souvent, nous parlons de Handball de "singe" ou de "simulation de Handball". Ce thème à donc le mérite de remettre en question les savoir faire pour redonner du sens et de la justesse au jeu.

